Система DSA3
Мир Авентурия
Журнал «Последний герой» №37, октябрь 1997

Буран (Schneesturm)

Сольное приключение DSA для одного героя

Андреас Михаэлис (Andreas Michaelis)

Год на этой проклятой реке Фельдир был по-настоящему плохим. Тех крох золота, что удалось намыть, едва хватит, чтобы перезимовать в Гроэнвельдене или Фекскаэре, да только деваться некуда – все лучше, чем остаться на сезон холодов в поселке старателей (описан в DLH 35).

А потому ты сложил вещички и двинулся к Гроэнвельдену. Поначалу все шло нормально, но потом ударили морозы, и тебе пришлось разводить на ночь большой костер, чтобы не околеть от холода.

На третий день ты обматерил свою сдохшую еще осенью клячу, из-за чего тебе приходиться топать пешком. А тут еще снег повалил, навевая мысли одна мрачнее другой, в первую очередь об Ифирн и Фируне.

Летом ты много раз ходил этой тропой, но сейчас, после снегопада, ты едва находишь дорогу. Поначалу небо было синим, но к полудню появились первые тучи, и ледяной ветер ударил тебе в лицо. Ты плотнее запахнулся в большой меховую накидку и продолжил шагать дальше, а мороз все усиливался. «Добраться бы до замка Дорненштайн», - думал ты про себя, и голод в твоем животе понукал тебя идти быстрее. Ветер усилился, и первые снежинки больно хлестнули тебя по лицу – надвигался буран. Уже сейчас ты почти ничего не видишь, поэтому собираешься поставить палатку, но ветер для этого слишком сильный. Ты заозирался по сторонам в поисках кустов или деревьев. Проклятье, надо было остаться с другими старателями. Теперь тебе помогут лишь молитвы Ифирн и Фируну.

Боги зимы как будто услышали твои молитвы – неожиданно показалась группка деревьев. Ты поспешил к ним и укрылся среди искореженных стволов. Усевшись во впадинку, ты натянул плащ на голову, надеясь, что буран скоро стихнет.

В какой-то момент тебя начало клонить в сон, хотя холодно неимоверно – ты почти не чувствуешь ног. Лишь несколько глотков из фляги с огнем Премера (торвальский свекольный самогон) не дают тебе окончательно задубеть.

Когда ты очнулся, буран утих, в небе лучилось теплом солнце. Боль дала тебе понять, что ты чуть не отморозил ноги. Быстро стягиваешь сапоги и начинаешь растирать ступни снегом и буряковкой. Через какое-то время в пальцах ног возникло легкое покалывание – промедли ты хоть чуть-чуть, и было бы уже поздно.

В отчаянии осматриваешься кругом. Все покрыто снегом – дороги не видать. Куда теперь идти? Неожиданно твой взгляд цепляется за что-то похожее на хижину. Уж не обманывают ли тебя глаза? Да какая разница! Так как ты все равно не знаешь, в какой стороне Гроэнвельден, ты вполне можешь отправиться к предполагаемому ночлегу и осмотреть его.

Ты с трудом пробираешься по глубокому снегу к неказистому домику – чем ближе ты подходишь, тем хуже он выглядит. Наконец ты стоишь перед маленькой бревенчатой хижиной с такими грязными окошками, что невозможно заглянуть внутрь. Еще раз осматриваешься. Вдали виднеется вход в шахту, а больше ничего стоящего внимания. Уже начинает темнеть, а потому ты отворяешь незапертую скрипучую дверь и входишь в хижину. Теперь ступай на **параграф 1**.

Прежде, чем начать

«Буран» это сольное приключение для героя первого уровня, рассчитанное на любых неволшебных и нежреческих персонажей. Поскольку таланты в нем не используются, вполне можно обойтись базовыми правилами.

Так как вполне предсказуемо, что пройти с первой попытки вряд ли удастся, лучше создать для этого приключения нового героя. Перед началом приключения следует купить герою снаряжение на стандартный стартовый капитал. Что ж, теперь можно начинать.

1

Осторожно входишь в дом, закрыв за собой дверь. Ты находишься в комнате размером 4 на 4 шага. В северной и южной стене есть двери, в восточной и западной – полностью закрытые окна.

Несмотря на то, что уже темно, в комнату попадает достаточно света, хотя особо смотреть тут и не на что. Возле двери в северной стене есть полностью закопченный камин, а посреди комнаты в хлипком полу зияет дыра в 1 шаг шириной.

Сейчас ты можешь выйти через северную (**100**) или южную дверь (**84**). Если тебя интересует дыра, можешь сперва заглянуть в нее (**91**) или сразу туда спрыгнуть (**62**).

2

Кубок – чудесное изделие из золота, стоящее верных 100 дукатов. На нем странные символы – половина колеса, ворон и грифон. Можешь отрыть сосуд (**25**) или выбрать другое действие в **параграфе 82**.

3

Орк одет в вонючие шкуры и вооружен мечом с щербатым лезвием. Больше ничего у него нет, поэтому ты можешь вернуться на **параграф 77**.

4

Охнув от боли, выпускаешь клинок, который к твоему удивлению не падает на землю, а зависает в воздухе. Инстинктивно тянешься к своему оружию, но слишком поздно! Резким ударом зловещий меч пронзает твою грудь и быстро выпивает жизненную силу. Тебе не остается ничего другого, как отправиться в царство мертвых на **параграф 21**.

5

Если номер параграфа обведен кружком, переходи на **параграф 85**.

Ты нашел обычный деревянный щит. Если берешь его себе, обведи номер этого параграфа. Так как больше тут ничего нет, можешь покинуть пещеру через дверь (**122**).

6

Ты не можешь определить точное значение символов, но они похожи на защитные руны, которые что-то удерживают в заточении. Выбери другой вариант из **параграфа 57**.

7

Как ни странно, но в зеркале отражается твое лицо. Ничего больше не происходит. Если тебе пришла в голову странная идея спросить о чем-то зеркало, можешь сделать это в **параграфе 95**. А если тебе хочется облечь вопрос в особую форму – **параграф 32**. Разумеется, можно просто подождать, что произойдет (**48**) или выбрать другой вариант из **параграфа 43**.

8

Прежде чем решиться обыскивать скелет, нужно выполнить Проверку Страха смерти. Если страх одолел тебя – **параграф 44**, если нет – **параграф 97**.

9

Сделай Проверку Страха смерти. Поддашься страху – **параграф 12**, нет – **параграф 53**.

10

Устремляешься к двери, открывшейся, к счастью для тебя, без проблем. Как только ты ее захлопнул, струя пламени ударила в дверь и подожгла ее. Мчишься дальше.

Сейчас ты бежишь по грубо вырубленному в скале коридору шириной примерно 1 шаг. Но уже через несколько шагов вокруг становится очень темно, и дальше идешь на ощупь, пока впереди не появляется свет.

Быстро бежишь к нему и попадаешь в большую пещеру, откуда выходит много туннелей. Из одного такого туннеля и льется свет, маня тебя как мотылька.

Идешь навстречу свежему воздуху и, наконец, выходишь из пещеры. Все вокруг укрыто снегом, высоко в небе стоит солнце. Решаешь, что сейчас тебе не повредит немного отдохнуть, и устраиваешься на отдых. Утомленный, ты быстро засыпаешь. Теперь прочти «Конец приключения».

11

Вдруг в зеркале появляется рот и выдыхает беззвучное «НЕТ». Выбери другое действие из **параграфа 43**, но учти, ты больше не можешь задавать зеркалу вопросы.

12

Во имя Борона, определенно лучше держаться подальше от этого мертвяка! Напуганный, выбирай другое действие в **параграфе 43**.

13

Ты едва успел схватить оружие, как занавесь отодвинулась, и вошла закутанная в черную мантию женщина. Она удивилась не меньше твоего, но пришла в себя чуточку быстрее. Ты как раз собираешься что-то предпринять, когда звучит зловещее «PARALÜ-PARALEIN», вызывающее окаменение.

Двигаться тебе становится все труднее и труднее, пока ты не обращаешься в камень посреди удара. Затем ты теряешь сознание. Неизвестно, когда придет следующий герой, чтобы спасти тебя, поэтому прямо сейчас тебе следует набросать нового героя и начать приключение сначала. Если же у тебя больше нет такого желания, можешь сразу прочесть **параграф 154**.

14

Ты рвешься к безопасности, но пол проваливается под тобой. Теряешь W6 очков жизни. Если они были последние, отправляйся на **параграф 21**. Если ты все еще жив, можешь сделать другой выбор в **параграфе 82**.

15

Чтобы удержать меч, ты должен выполнить Проверку Силы. В случае успеха отправляйся на **параграф 56**, при неудаче – **параграф 4**.

16

Ждешь какое-то время, но ничего не происходит. **Параграф 71**.

17

Должно быть, ты переусердствовал, ударив змею – она раскалывается на тысячу кусков. Присмотревшись получше, выясняешь, что змея была изо льда. Теперь возвращайся на **параграф 1**.

18

Стоило тебе вынуть меч из раны, как мертвец обратился в пыль, от него остались лишь одежда да снаряжение. Пока ты гадал, что это такое ты сейчас видел, меч в твоих руках внезапно начал светиться. Хочешь выпустить его (**4**) или попытаешься удержать его в руке (**15**)?

19

Входишь в комнату размерами 4 на 5 шагов с тремя дверями. В ней стоят три трехъярусные кровати, на которых сейчас спят (громко храпя) семеро орков. В центре комнаты стоит большой стол с шестью табуретами, захламленный пустыми бутылками и объедками.

Если ты считаешь, что будет слишком опасным идти через комнату, возвращайся, откуда пришел. В противном случае можешь проскользнуть к одной из других дверей, выполнив Проверку Ловкости+3. При неудаче отправляйся на **параграф 58**. В случае успеха можешь выбрать восточную (**124**), северную (**116**) или южную (**118**) дверь.

20

Стоило тебе взять меч, как тот начал светиться. Выпустишь его (**4**) или попытаешься удержать (**15**)?

21

Свет медленно гаснет в твоих глазах. Ты еще пытаешься бороться с надвигающейся тьмой, когда ты слышишь приближение птицы Смерти…

Увы, но твое приключение закончилось. Если хочешь раскрыть тайны старой хижины, быстро набросай нового героя и начни с **параграфа 1**. Если тебе этого уже не хочется, переходи на **параграф 154**.

22

Простукав днище шкафа, находишь небольшое потайное отделение, в котором лежит ржавый ключ. Забирай находку и делай другой выбор в **параграфе 43**.

23

Сделай Проверку Ловкости. В случае успеха ты попадаешь на другую сторону и можешь выбрать выход в **параграфе 65**. При неудаче отправляешься на **параграф 72**.

24

«А я красавец, - думаешь про себя, - но дурак. Торчу тут перед зеркалом и тупо трачу время, вместо того, чтобы продолжить осмотр хижины».

Выбери, пожалуйста, другое действие из **параграфа 7**.

25

Не успел ты снять крышку, как комнатку залил яркий свет, вынуждая тебя зажмуриться, чтобы не ослепнуть. Что-то происходит, но с закрытыми глазами не видно, что.

Свет, похоже, исходит из кубка, и ты слышишь нечеловеческие звуки, говорящие о нечеловеческих муках. Неожиданно, в голове у тебя раздается глас, от которого ты чуть не теряешь рассудок.

«Кто зовет меня? Кто тревожит мой покой»?

Вместе с ярким светом этот голос вызывает у тебя жуткую головную боль.

Решаешь снова закрыть кубок, но любое движение причиняет страдания. Сделай Проверку Силы. В случае удачи иди на **параграф 146**, при неудаче – **параграф 87**.

26

Ты стоишь в коридоре длиной шага 3. Двери есть в северном (**102**) и южном (**107**) концах, и в западной стене (**112**).

27

Входишь в комнату размерами 3 на 3 шага с дверями в северной (**113**) и западной (**115**) стенах. В комнате лежат несколько скелетов, чьи вещи разбросаны по всей комнате – ты можешь выйти через одну из дверей или поискать что-то полезное у мертвецов (**8**).

28

Входишь в комнату размерами 4 на 4 шага, полностью обшитую деревом. В северной и восточной стене есть окна, в двух других стенах – двери. В центре комнаты на постаменте стоит каменная статуя размером с человека, изображающая готового к бою воина с двумя мечами. Можешь осмотреть статую поближе (**64**), выйти из комнаты через южную (**121**) или западную дверь (**105**).

29

Помимо небольшой коллекции старой обуви ты находишь небольшую кожаную сумку, в которой что-то звякает. Открыв ее, становишься богаче на 13 дукатов и 27 талеров. Дальше читай **параграф 35**.

30

Пробираешься темным коридором длиной 4 шага и шириной 1 шаг с проходами в восточном (**42**) и западном (**115**) концах. Коридор явно проложен в грунте, потому что стены и потолок укреплены балками от обрушения.

31

Входишь в комнату размерами 3 на 4 шага, стены и потолок которой обшиты деревом. Двери есть в северной (**107**) и южной (**100**) стене. Вся мебель ограничена старым дряхлым шкафом возле северной двери. Порыться в его содержимом можно в **параграфе 137**.

32

Должно быть, это и впрямь волшебное зеркало, думаешь себе. Но в таком случае вопрос надо задавать в рифму. И что ты спросишь?

Если я открою шкаф, будет зелье там в вещах? (**55**)

Свет мой зеркальце, скажи, где положены ключи? (**93**)

Мне сегодня пофартит – Судьба златом одарит? (**11**)

33

Ты находишься в коридоре 9 шагов длиной и 1 шаг шириной. В северном конце есть проход (**73**), в южном – дверь (**116**).

34

Входишь в темную и бесформенную пещеру. Перед тобой на полу лежит дохлая змея исполинских размеров. Можешь обыскать пещеру (**5**) или выйти через дверь (**122**).

35

Ты стоишь в комнате размерами 4 на 6 шагов. Стены обшиты деревом, в восточной стене есть дверь, в северной и западной – окна. У северной стены стоит шкаф, в центре комнаты – стол с двумя стульями, в северо-западном углу – большая плетеная корзина, над ней висит картина, а у южной стены стоит кровать и прочный сундук. Все покрыто толстым слоем пыли.

Хочешь осмотреть плетеную корзину (**51**), содержимое сундука (**29**) или шкафа (**68**)? Разумеется, можно покинуть комнату, выйдя через дверь на **параграф 119**.

36

Ты стоишь в идущем с востока на запад коридоре длиной 8 шагов и шириной 1 шаг. В середине от коридора ответвляется еще один, на юг (**89**). В восточном (**104**) и западном (**124**) концах есть двери.

37

Струя пламени бьет тебя в полную силу. Теряешь 1W20+10 очков жизни. Если ты все еще жив, иди на **параграф 149**, в противном случае – **параграф 134**.

38

В ярости выхватываешь меч и набрасываешься на тролля. Твой клинок без всяких сомнений оборвет его жалкую жизнь, но тут тебя отбрасывает невидимая стена. Отходишь назад и смотришь на тролля, как вдруг замечаешь очередную летящую в тебя струю пламени. Выполни Проверку Ловкости +10. В случае успеха отправляйся на **параграф 149**, при неудаче – **параграф 37**.

39

Поскольку ключ тебе доверия не внушает, поворачиваешь его очень осторожно. Сделай Проверку Ловкости рук -2, успех приведет тебя на **параграф 121**. При неудаче ключ ломается – **параграф 76**.

40

«… в шахте, где волшебник Мхервас Тор годами искал рунный меч Забвение (VERGESSEN), некогда укрытый карликом в заброшенных туннелях от орков…»

Вот и все, что можно разобрать, остальной текст уничтожен. Теперь вернись на **параграф 27**.

Примечание: Меч Забвение – один из семи рунных мечей карликов, подробно описанных в DLH 4 (Вторая Редакция) (Насколько я разобрал, там речь шла о рунном мече Великодушие – Grossmut).

41

Со всей силы бросаешься на дверь, и да слетает с петель и с замка. К несчастью, пол за дверью отсутствует, поэтому ты летишь в бездну. Когда-нибудь ты упадешь в кашу из грязи и серы, где и распрощаешься с жизнью. **Параграф 21**.

42

Если ты в первый раз оказался на этом параграфе, обведи его номер карандашом. Если номер уже обведен, оправляйся на **параграф 144**.

Ты стоишь в комнате размерами 3 на 3 шага, в западной и северной стене есть проходы, а в восточной стене – дверь. Здесь же находится орк – и он как будто поджидал тебя. Понятия не имеешь, почему это так, но на раздумья нет времени – темномехий устремляется вперед, опасно размахивая саблей.

Орк: MU 10; LE 20; AT 9; PA 7; RS l; MK 8; TP 1W+3

Если из этого боя ты выйдешь победителем, отправляйся на **параграф 77**, если же сам погибнешь, тебе остается **параграф 21**.

43

Заходишь в комнату размерами 4 на 6 шагов, дверь тут только одна – в восточной стене. Комната полностью обшита древесиной, все здесь покрыто пылью. У северной стены стоит письменный стол со стулом и большой шкаф. Возле двери на стене висит полностью загаженное зеркало, а под окном в западной стене стоит сундук. У сундука валяется замотанный в сгнившие тряпки скелет, в чьем оскале чудится что-то зловещее.

Можешь выйти из комнаты через дверь (**112**), осмотреть зеркало (**125**), открыть шкаф (**63**), подойти к письменному столу (**132**), изучить сундук (**79**) или уделить внимание скелету (**9**).

44

Сама мысль об обыске скелетов вызывает у тебя панику. А что если они внезапно оживут? Поспешно отворачиваешься от истлевших костей и направляешься к одному из выходов в **параграфе 27**.

45

Если номер параграфа обведен кружком, сразу переходи на **параграф 103**.

Дверь надежно заперта, и поскольку ключа у тебя нет, придется ее выламывать. Для этого делай Проверки Силы +2. Каждая неудачная попытка отнимает у тебя одно очко жизни. Удачная попытка означает, что дверь слетает с засова – дальше читай **параграф 103** (обведи номер текущего параграфа кружком). Если ты растратишь все очки жизни, пытаясь выломать дверь, прочти **параграф 21**.

Ты всегда можешь отказаться от попытки выломать дверь, вернувшись на **параграф 92**.

46

Осторожно стираешь пыль с картин. На правой изображен могучий грифон, в грудь которому воткнут черный меч. Мифическое существо, которое также считается посланцем Прайоса, явно умирает. На второй картине великолепный рыцарь в золотой броне. В руках он держит блестящий меч, напоминающий черный меч с первой картины. Внезапно, под ногами у тебя заскрежетало. Сделай Проверку Интуиции +2. В случае успеха отправляйся на **параграф 153**, при неудаче – на **параграф 14**.

47

Входишь в совершенно пустую комнату размерами 3 на 3 шага. Двери ведут на восток (**114**) и на юг (**106**), в северном направлении можно уйти через проход (**73**).

48

Умение ждать дольше, чем мгновение, для героя столь же важно, как и терпение. Дальше читай **параграф 81**.

49

Если ты входишь в эту комнату в первый раз, обведи номер параграфа. Если номер уже обведен, отправляйся сразу на **параграф 69**.

За занавесью находится комната размерами 4 на 3 шага с окрашенными в черный цвет каменными стенами. Тут есть письменный стол со стулом, большой стол, уставленный различными флаконами, сосудами и бутылками, и несколько полок, забитых книгами и прочими мелкими предметами. Не успел ты толком осмотреться, как послышались приближающиеся шаги.

Сперва ты хочешь спрятаться, да только прятаться тут негде. Поэтому обнажаешь оружие и ждешь гостя. Если ты вооружен волшебным мечом, дальше читай **параграф 139**, в противном случае встречай гостя в **параграфе 13**.

50

Сейчас ты стоишь на лестнице. Чтобы подняться вверх, иди на **параграф 96**, спуститься вниз – **параграф 131**.

51

Корзина до краев полна старой одеждой, настолько изорванной, что вряд ли ее можно носить. Заглянув же под корзину, ты обнаружил люк в полу. Можешь заняться находкой (**127**), а можешь переключиться на другую мебель в комнате (**35**).

52

Бегло осматриваешь многочисленные магические инструменты, но поскольку в алхимии ты несведущ, тебе они ни о чем не говорят. Но вот тебе попался флакончик, помеченный как повышающая силу настойка. Если ты выпьешь его сейчас, то до конца приключения твоя Сила возрастет на 2 очка.

Больше тебе здесь ничего не попалось. Теперь можешь осмотреть труп женщины (**150**) или покинуть комнату, пройдя за занавесь (**89**).

53

Осматривая мертвеца, задаешься вопросом, кем он был. Судя по рубиновому кольцу на пальце, он не бедствовал, но сейчас драгоценность ему уже ни к чему. А потому забирай кольцо себе и возвращайся на **параграф 43**.

54

Ты стоишь в комнате размерами 3 на 3 шага. На юг ведет проход (**80**), а в северной (**111**), западной (**104**) и восточной (**117**) стене есть двери.

55

В зеркале возникает рот и выдыхает беззвучное «НЕТ». Вернись на **параграф 43** и сделай другой выбор, но больше вопросов ты зеркалу задавать не можешь.

56

Напрягая все силы, удерживаешь оружие в руке, но боль все нарастает, почти сводя тебя с ума. Теряешь 2 очка жизни, после чего можешь все-таки выпустить клинок (**4**), продолжать удерживать его (**15**) или положить меч на каменный алтарь (**148**). Если же ты потерял последние очки жизни, тогда прочти **параграф 21**.

57

Если номер параграфа обведен, отправляйся на **параграф 99**.

Ты входишь в комнату размерами 5 на 5 шагов. В восточной стене есть дверь, в южной и западной стене – проходы. У северной стены стоит небольшой каменный алтарь, перед которым распростерся человек. На нем старая кольчуга, а в левой руке зажат меч. Воин мертв. Его грудь проткнута великолепным мечом с украшенной рубинами рукояткой.

Можешь осмотреть мертвеца поближе (**60**), покинуть комнату через проходы в южной (**75**) или западной (**83**) стене, выйти через дверь в восточной стене (**108**) или обследовать каменный алтарь (**142**).

58

Крадясь через комнату, ты больше внимания уделял храпящим оркам, чем возможным препятствиям. И с грохотом пнул валявшийся на полу стакан. Испуганно вздрогнув, ты уставился на орков, один из которых зашевелился.

Обмирая, ждешь продолжения, но к счастью для тебя орки не проснулись. Можешь выбрать дверь в **параграфе 19**.

59

Возвращаешься в комнату, где нашел меч. Оружие удобно лежит в твоей руке, вызывая у тебя ощущение силы. Пока ты вооружен этим мечом, твои значения Атаки и Парирования повышаются на 2. Меч наносит 1W+7 повреждений. Теперь обведи номер параграфа 73, а сам с волшебным мечом в руке отправляйся на **параграф 82**.

60

Кровь на ране уже запеклась, но человек умер не так уж давно, потому что нет никаких признаков разложения. На поясе у него висит кошель, в котором ты находишь 78 талеров. Что бы этот воин ни собирался отыскать в этих темных пещерах, за свое вторжение он заплатил жизнью. Если сейчас ты испытываешь желание вытащить меч из груди мертвеца, можешь попытаться сделать это в **параграфе 18**. В противном случае тебе остается вернуться на **параграф 57**.

61

Хочешь отодвинуть занавесь (**49**) или предпочитаешь вернуться (**89**)?

62

Осторожно спускаешься в дыру, как вдруг замечаешь какое-то движение. «Змея»! – проносится у тебя в голове, и ты быстро обнажаешь оружие. Рептилия примерно полтора шага длиной и добрых три ладони шириной. Во имя Ифирн, ну и чудовище!

Сражайся с монстром. Если победишь – **параграф 17**, проиграешь – **параграф 21**.

Змея:

63

Шкаф открывается без проблем, но внутри он совершенно пуст. Можешь обследовать шкаф более тщательно (**22**) или сделать другой выбор в **параграфе 43**.

64

Стоило тебе прикоснуться к статуе, как камень обратился в живую плоть. С боевым кличем на губах воин соскакивает с пьедестала и яростно атакует тебя.

Воин: MU 13; LE 30; AT 11; PA 10; RS 3; MK 18; TP 1W+4

Если ты одолеешь своего противника – **параграф 128**. В случае твоей гибели прочти **параграф 21**.

65

Ты стоишь в комнате размерами 3 на 6 метров, пол в которой был разломан давным-давно – от западной до восточной стены зияет глубокая расщелина примерно 2 шага шириной, из которой поднимается желтый дым, превращающий комнату в камеру пыток. Возле разделяющей комнату на две примерно равных половины трещины лежит хрупкая на вид доска, целиком покрытая серой.

В северной половине комнаты есть двери в западной (**109**) и восточной (**101**) стене, из южной половины можно уйти через проход (**92**). Если тебе нужно преодолеть яму, чтобы добраться до облюбованного выхода, прочти **параграф 94**.

66

Ты стоишь в коридоре 2 шага длиной и 1 шаг шириной с дверями в восточном (**109**) и западном (**117**) конце.

67

Как только ты малость отдышался, ты первым делом обыскиваешь двух бойцов, а затем комнатку, в которой кроме вышеупомянутого стола, есть шкаф и две кровати.

Но к твоему глубокому разочарованию ничего ценного найти не удалось. Так что тебе не остается ничего другого, как выйти из комнаты. Выходишь из двери на север и дальше (**106**).

68

В шкафу висят старые куртки и мантии, давно уже ни на что не годные. Кроме них там есть открытый ящик с 6 факелами. **Параграф 35**.

69

За занавесью находится выглядящая знакомой лаборатория размерами 4 на 3 шага. Так и есть, тут ты подстерег симпатичную колдунью. Оглядываешься в поисках тела, подтверждающего твои воспоминания. Но его нет! Поспешно все осматриваешь, но нигде нет даже пятнышка крови. В конце концов, выходишь из темной комнаты на **параграф 89**.

70

И куда побежишь? К одному один из проходов (**143**) или к двери (**10**)?

71

Зеркало тебе не отвечает, но почему? Если ты думаешь, что просто задал неверный вопрос, попробуй задать другой на **параграфе 95**. В противном случае – **параграф 7**.

72

Поскальзываешься в тот самый момент, когда собирался сделать очередной шаг. Перепугавшись, отталкиваешься второй ногой и как раз дотягиваешься до края трещины, за который отчаянно цепляешься. Чтобы вылезти, тебе нужно сделать Проверку Силы. В случае успеха можешь выбрать один из выходов в **параграфе 65**. При неудаче тебе на **параграф 126**.

73

Входишь в комнату размерами 3 на 9 шагов с двумя проходами в южной стене и дверью в восточной. В западной части комнаты стоит большой черный алтарь, а у стен стоят каменные статуи, угрожающе наставив на тебя свое оружие.

Возле алтаря находятся две жаровни, пламя которых наполняет комнату зловещим светом. В центре комнаты на полу нарисована пентаграмма, над которой парит черная бесформенная тень. Если параграф 73 обведен, тебе на **параграф 140**, если нет – **параграф 138**.

74

- Прекрасная смерть, друг мой. Пошли. Я покажу тебе твой новый мир.

Параграф 136.

75

Ты стоишь в коридоре 5 шагов длиной и 1 шаг шириной, освещаемом четырьмя воткнутыми в скобы на стенах факелами. На север ведет проход (**57**), на юг дверь (**111**).

76

Там, где не хватает удачи, на помощь обычно приходит грубая сила. Делать нечего – ломай дверь. Делай Проверки Силы, пока не добьешься успеха. В этом случае читай **параграф 121**. За каждую неудачную Попытку получаешь одно повреждение. Вполне может статься, что так ты встретишь свой земной конец (**21**).

77

Наскоро перевязав свои раны, можешь обыскать орка (**3**), выйти через проход на север (**80**) или на запад (**30**), или открыть дверь в восточной стене (**123**).

78

Что-то пытается войти в тебя, и ты не в силах сопротивляться. Боль становится просто неописуемой, затем резко обрывается. Вся жизненная сила покинула твое тело, и ты падаешь, умирая, на землю. **Параграф 21**.

79

Без долгих раздумий открываешь старый сундук, чтобы порыться в его содержимом, вот только всего содержимого в нем – прикрепленная к крышке веревка.

Неожиданный шум над головой заставляет тебя взглянуть вверх, и ты видишь распахивающийся люк. Поторопись сделать Проверку Ловкости +2 – успех приведет тебя на **параграф 120**. При неудаче прочти **параграф 151**.

80

Ты стоишь в проложенном в твердой скале коридоре 5 шагов длиной и 1 шаг шириной. Есть проходы на севере (**54**) и на юге (**42**).

81

Да, да, ты видишь собственное лицо – а ты парень симпатичный. Но поскольку больше ничего не происходит, можешь сделать другой выбор в **параграфе 7** или подождать еще чуть-чуть (**24**).

82

Осторожно входишь в темную комнату и осматриваешься. Внезапно вспыхивают две свисающие с потолка масляные лампы, заливая комнату зловещим светом. Теперь тебе видно, что комната обшита деревом. На северной стене висят две картины, настолько заросшие пылью, что невозможно разобрать, что на них изображено. Справа на небольшом пьедестале стоит золотой кубок с закрытой крышкой. Рядом с пьедесталом висит меч в ножнах.

Хочешь взглянуть на картины (**46**), взять меч (**141**), осмотреть кубок (**2**) или выйти из комнаты (**31**)?

83

Ты стоишь в коридоре 6 шагов длиной и 1 шаг шириной. В западном конце есть дверь (**114**), в восточном – проход (**57**).

84

Ты хочешь покинуть приключение еще до того, как оно началось. Но, увы, это невозможно. По неизвестной причине дверь отказывается открыться. Паника охватывает тебя – быстро осматриваешь окна, но и они не открываются. Вернись на **параграф 1**!

85

В пещере не нашлось ничего, что могло бы пригодиться. Остается только вернуться через дверь (**122**).

86

Приглядевшись получше, видишь, что воин стоял на мраморной плите. Быстро сдвигаешь плиту и обнаруживаешь полость в постаменте. Там лежит серебряный ключ и бутылка с исцеляющим зельем, выпив которое, можно восстановить 25 очков жизни. Теперь вернись на **параграф 28**.

87

Боль невыносима, и силы покидают тебя. Теряешь 2W6 очков жизни, затем можешь снова попытать счастья, на этот раз Проверив Силу +4. Успех приведет тебя на **параграф 146**, неудача – на **параграф 78**.

Если ты уже потерял все очки жизни, прочти **параграф 21**.

88

С таким же успехом можно было попытаться перевести собачий лай на авентурийский. Увы, эта надпись тебе ничего не говорит. Сделай другой выбор в **параграфе 57**.

89

Ты стоишь в коротком коридоре, который на севере выходит в другой коридор (**36**), а на юге оканчивается занавесью (**61**).

90

- Как, ты еще не умер? Тогда тебе здесь не место. Вот, держи мой меч и возвращайся в свой мир. Я долго ждал и еще несколько лет роли не сыграют. До скорой встречи.

Затем он кладет руку тебе на плечо, и ты снова теряешь сознание. **Параграф 59**.

91

Напряженно вглядываясь в темную дыру, ты вроде бы видишь нечто продолговатое. Похоже на стеклянную змею, только невероятной длины. Если тебе все еще хочется спуститься вниз, сделай это на **параграфе 62**. Дверь на север открывается в **параграфе 100**, а южная, будем надеяться, в **параграфе 84**.

92

Сейчас ты идешь по коридору 1 шаг шириной. В северном конце есть проход (**65**), а с восточной стороны – дверь (**45**).

93

Вдруг в зеркале появляется таинственный рот и беззвучно выдыхает «ДА». Возвращайся на **параграф 43** и сделай другой выбор с учетом того, что больше не можешь задавать зеркалу вопросы.

94

Ты не думаешь, что доска может выдержать твой вес, а попасть на ту сторону как-то надо. Какое-то мгновение думаешь об отчаянном прыжке, но густые серные испарения не позволяют толком разглядеть, куда прыгать. Значит, остается доска (**23**). Если же ты считаешь, что риск слишком высок, всегда можно вернуться на **параграф 65** и сделать другой выбор.

95

Какой вопрос задашь зеркалу?

Выйду ли я отсюда живым? (**135**)

Найду ли я большие сокровища? (**71**)

Есть ли тут потайные двери? (**16**)

96

Ты стоишь в коридоре 8 шагов длиной и 1 шаг шириной. В южном конце в потолке есть люк (**127**), а в северном конце лестница (**50**).

97

Судя по кольчугам и кожаным доспехам, свой конец тут встретило 15 человек.

Обыск останков принес одно лишь разочарование – все хорошее нашли еще до тебя. Ты уж совсем собирался бросить это занятие, как вдруг обнаружил маленький кожаный кошель со старым пергаментом. Трясущимися пальцами аккуратно разворачиваешь документ. Если Проверка Мудрости окажется успешной, ты сможешь разобрать написанное (**40**), в противном случае надпись останется для тебя бессмысленными каракулями – вернись на **параграф 27** и сделай другой выбор.

98

Ты стоишь в коридоре 4 шага длиной и 1 шаг шириной с дверями, ведущими на север (**118**) и юг (**113**).

99

Входишь в комнату размерами 5 на 5 шагов. В восточной стене есть дверь, в южной и западной – проходы. У северной стены стоит небольшой каменный алтарь, на котором лежит меч с украшенной рубинами рукоятью.

Можешь взять меч (**20**), выйти через проход в южной (**75**) или западной (**83**) стене, через дверь в восточной стене (**108**) или осмотреть каменный алтарь (**142**).

100

Дверь открывается без проблем. Если проходишь через нее на север – **параграф 31**, на юг – **параграф 1**.

101

Дверь заперта. Если хочешь ее открыть, читай **параграф 147**, в противном случае вернись на **параграф 65** и сделай другой выбор.

102

Дверь заперта. Если ты нашел ржавый ключ, тебе на **параграф 39**, в противном случае возвращайся на **параграф 26**.

103

Дверь была выломана и сейчас незаперта. На запад она ведет на **параграф 42**, на восток – на **параграф 92**.

104

Дверь открывается без всяких сложностей. На восток она ведет на **параграф 54**, на запад – на **параграф 36**.

105

Тяжелая деревянная дверь окована железом и заперта. Если ты нашел серебряный ключ, дальше читай **параграф 119**. В противном случае поищи его на **параграфе 28**.

106

Открыв дверь, ты можешь пройти в нее на север (**47**) или на юг (**133**).

107

Достаточно просто повернуть ручку, чтобы открыть скрипучую дверь. На север она ведет на **параграф 26**, на юг – **параграф 31**.

108

Если номер параграфа обведен, иди на **параграф 122**.

Дверь прочно заперта, поэтому нужно выполнить Проверку Силы. В случае успеха, обведи номер параграфа и отправляйся на **параграф 122**. При неудаче теряешь 1 очко жизни. Можешь пробовать выломать дверь и дальше или сделать другой выбор в **параграфе 57**.

Если ты потеряешь все очки жизни, тебе остается лишь прочесть **параграф 21**.

109

Старую, но исправную дверь можно открыть без труда. На запад она ведет на **параграф 66**, на восток – п**араграф 65**.

110

Требуется еще одна Проверка Ловкости +4. При успехе читай **параграф 149**, при неудаче – **параграф 37**.

111

Дверь беззвучно открывается. Если хочешь пойти на север, прочти **параграф 75**, на восток – **параграф 54**.

112

Дверь открывается без проблем. На запад – **параграф 43**, на восток – **параграф 26**.

113

Дверь открывается без труда. Если ты идешь на север, прочти **параграф 98**, на юг – **параграф 27**.

114

Дверь распахивается. На восток – **параграф 83**, на запад – **параграф 47**.

115

Дверь открывается беспрепятственно. На запад – **параграф 27**, на восток – **параграф 131**.

116

Дверь распахивается легко и бесшумно. На север – **параграф 33**, на юг – **параграф 19**.

117

Дверь открывается без труда. Ступай на восток (**66**) или на запад (**54**).

118

Дверь открываешь без труда. На север – **параграф 19**, на юг – **параграф 98**.

119

Проблем с этой дверью не возникает. Иди на запад (**35**) или на восток (**28**).

120

Отпрыгиваешь в тот самый момент, как массивные валуны разносят сундук вдребезги. Ты был на волосок от гибели. Выбери другое действие в **параграфе 43**.

121

Дверь, наконец, открыта. Можешь пойти на север (**28**) или на юг (**26**).

122

Дверь открыта. На запад – **параграф 57**, на восток – **параграф 130**.

123

Если номер параграфа обведен, сразу переходи на **параграф 103**.

Дверь заперта, а поскольку ключа у тебя нет, остается лишь вышибить дверь. Сделай Проверку Силы+2. Каждая неудачная попытка будет стоить тебе одно очко жизни. Успешная Проверка означает, что замок выбит, и ты можешь отправиться на **параграф 103**. (Обведи номер текущего параграфа). Если, сражаясь с дверью, ты израсходуешь все очки жизни, прочти **параграф 21**.

Если ты не хочешь биться об дверь, выбери другое действие из **параграфа 77**.

124

Дверь открывается без проблем. На восток – **параграф 36**, на запад – **параграф 19**.

125

Зеркало такое грязное, что не видно даже собственно отражения. Если хочешь вытереть зеркало – **параграф 7**, в противном случае сделай другой выбор в **параграфе 43**.

126

Сила покидает твои руки, и с криком ужаса ты срываешься в бездну. В полете ты то и дело бьешься об отвесные стены. Наконец приземляешься в кашеобразную грязь пополам с серой, которая медленно, но неуклонно засасывает тебя. Но еще до того, как ты погрузился с головой, испарения милосердно лишают тебя сознания. **Параграф 21**.

127

Под люком находится лестница. Подняться – **параграф 35**, спуститься – **параграф 96**.

128

Твой последний удар прикончил противника. На мгновение он снова обращается в камень только для того, чтобы рассыпаться в пыль. Наскоро перевязав свои раны, ты можешь осмотреть постамент (**86**) или выбрать другое действие из **параграфа 28**.

129

Ты медленно снова открываешь глаза – голова просто раскалывается от боли. Яркий свет ослепляет, видны лишь контуры и тени.

Ты находишься в огромной круглой комнате, по краю которой стоят могучие колонны, высотой как будто до небес. Пол сделан из холодного мрамора, и неподалеку от тебя на полу лежит меч. Собираешься встать и подобрать оружие, когда его неожиданно поднимает могучая рука.

Быстро поднявшись, ты глядишь на мускулистого воина, который смотрит на меч, как на давно потерянного друга.

- Ах, как прекрасно снова держать оружие в руках, - говорит он, рассекая клинком воздух, - сотни лет прошли, как мы вместе сражались за Закон и Справедливость. Тогда мы преследовали Бхуур-Рхаака, скрывавшегося от нас колдуна-тролля. Я настиг его в старой шахте, но он заманил меня в ловушку. И отправился я в фируновы чертоги дожидаться, пока кто-нибудь не отыщет мой меч. Спасибо, что принес его мне. Добро пожаловать в чертог Фируна, тебе тут гарантировано местечко. Скажи, как ты погиб?

Погиб? Как-то встреча со смертью тебе не запомнилась. Что ты ответишь?

- Э, думаю, я не погибал. (**90**)

- То была славная сеча, меч сослужил мне добрую службу. (**74**)

- Кабы самому знать. (**145**)

130

Если номер параграфа обведен, переходи на **параграф 34**.

Входишь в темную, бесформенную пещеру. При первом же шаге что-то хрустнуло, и, посмотрев вниз, видишь дочиста обглоданные кости. Затем раздается странный звук.

Что-то скользит по земле, приближаясь все ближе и ближе. Если хочешь узнать, кто ползет, оставайся (**152**)! Или, лучше вернись на **параграф 122**.

131

Стоишь в комнате размерами 4 на 5 шагов, потолок которой поддерживают мощные балки. С юга в комнату ведет лестница, в западной стене есть дверь, а восточной – проход. В комнате темно, поэтому прежде чем продолжать, ты должен зажечь факел. Затем можешь пойти на лестницу (**50**), к двери (**115**) или к проходу (**30**).

132

На столе и в его ящиках можно найти несколько старых пергаментов, но все они при прикосновении рассыпаются в пыль. Сделай другой выбор в **параграфе 43**.

133

Войдя в эту комнату размерами 3 на 4 шага, ты обнаружил двух сидящих за столом охранников. Они как будто ждали тебя – тут же вскочили и обнажили оружие. Бой неизбежен.

Охранники: MU 10; LE 25; AT 10; PA 9; RS 1; MK 10; TP 1W+2

Если они тебя одолеют, попрощайся с жизнью на **параграфе 21**. Если победишь ты, приключение продолжается в **параграфе 67**.

134

«Это конец», - подумалось тебе, когда ты раскрыл глаза. Ты снова в большой круглой комнате с колоннами. Чертоги Фируна, проносится у тебя в голове. И опять тебя встречает воин, хозяин найденного тобой меча.

- Ты вернулся быстрее, чем я думал. Что ж, добро пожаловать в Царство Фируна. Смерть тут может быть чудесной.

Параграф 136.

135

Ждешь, но ничего не происходит. **Параграф 71**.

136

Что ж, на этом приключение для твоего героя заканчивается. Если хочешь узнать, как еще мог развернуться сюжет, набросай нового героя и начинай с **параграфа 1**.

Но если с тебя довольно хоровода комнат и коридоров, можешь отправиться на **параграф 154**.

137

Но только ты прикоснулся к дверце шкафа, как тот развалился. Сделай Проверку Ловкости-2, неудача означает, что тебя стукнуло на 2 очка жизни (и если больше жизни у тебя не осталось, прочти **параграф 21**).

Теперь, когда шкаф развалился, за ним виден потайной проход. Можешь пойти в него (**82**) или вернуться на **параграф 31**.

138

Тень медленно сгущается в зловещий силуэт. Хочешь бежать, но что-то не дает тебе оторвать ноги от пола. Потому глядишь, как из теней формируется исполинский силуэт тролля.

Но он не похож на троллей, о которых тебе доводилось слышать до сих пор. На нем длинная темная мантия, а в левой руке он держит странный жезл, с верхнего конца которого скалится человеческий череп.

- Приветствую тебя в царстве Бхуур Рхаака. Некогда я был могучим волшебником, пока меня не одолели в этом мрачном месте ледяные великаны. Здесь я жду избавления. А ты составишь мне компанию.

Он медленно направляет на тебя посох, и ты чувствуешь, что с тобой творится что-то неладное. Сначала утрачивают чувствительность ноги, и, взглянув вниз, ты видишь почему. Ты постепенно превращаешься в камень, и жизнь покидает тебя. **Параграф 134**.

139

Ты едва успел схватить оружие, как занавесь отодвинулась, и вошла закутанная в черную мантию женщина. Она удивилась не меньше твоего, но пришла в себя чуточку быстрее. Ты как раз собираешься что-то предпринять, когда звучит зловещее «PARALÜ-PARALEIN», вызывающее окаменение.

Но ничего не происходит. Каким-то образом только что прозвучавшее заклинание не оказывает на тебя ни малейшего эффекта, и ты можешь довести до конца начатый удар. Хотя колдунья, несмотря на собственное удивление, пытается защититься посохом, твой меч легко рассекает его и поражает женщину.

Теперь можешь обыскать комнату (**52**) или пройти за занавесь (**89**).

140

Тень медленно сгущается в зловещий силуэт. Хочешь бежать, но что-то не дает тебе оторвать ноги от пола. Потому глядишь, как из теней формируется исполинский силуэт тролля.

Но он не похож на троллей, о которых тебе доводилось слышать до сих пор. На нем длинная темная мантия, а в левой руке он держит странный жезл, с верхнего конца которого скалится человеческий череп.

- Приветствую тебя в царстве Бхуур Рхаака. Некогда я был могучим волшебником, пока меня не одолели в этом мрачном месте ледяные великаны. Здесь я жду избавления. А ты составишь мне компанию.

Он медленно направляет на тебя посох, но ничего не происходит. Гнев искажает лицо тролля. Он хочет наброситься на тебя, но, похоже, что-то удерживает его. Он опять поднимает свой посох и совершенно неожиданно для тебя выстреливает струей пламени. Сделай Проверку Ловкости +4. Неудача отправит тебя на **параграф 37**, но успех позволит уклониться от струи на **параграфе 149**.

141

Стоило тебе коснуться рукояти меча, как неведомая сила хлынула сквозь тебя. В тебе бурлит ощущение мощи.

Можешь восстановить 5 очков жизни (но не выше изначального значения). Опьяненный могуществом, чувствуешь, что тебе нипочем все угрозы зимы, но тут в голове у тебя слышится голос:

«Я меч, выкованный из Света. Мой смысл бой, мой противник Тьма. Ты будешь моей рукой, ты – рыцарь»!

И тут ты теряешь сознание. О том, что случилось дальше, прочти на **параграфе 129**.

142

Внимательно осматриваешь алтарь в поисках улик, могущих пролить свет на причину смерти этого человека. Поначалу ты ничего не находишь, но когда проводишь рукой по поверхности алтаря, нащупываешь какие-то выпуклости. Да тут какие-то символы! Сделай Проверку Мудрости +10. В случае успеха отправляйся на **параграф 6**, при неудаче – на **параграф 88**.

143

В тот самый миг, как ты уже достиг прохода, струя пламени настигает тебя, пожирая твою жизнь без остатка. Твой последний путь ведет на **параграф 134**.

144

Входишь в комнату с проходами в западной (**30**), северной (**80**) и дверью в восточной стене (**123**). На полу лежит мертвый орк, который кажется тебе знакомым. Выбирай любой из выходов.

145

- Что ж, пути богов неисповедимы. Добро пожаловать в Царство Фируна.

Параграф 136.

146

Тебе пришлось собрать всю силу воли, но все-таки удалось закрыть кубок. Свет сразу же исчез, и боль растаяла. Выбери действие в **параграфе 82**.

147

Сделай Проверку Силы +7, в случае успеха, дверь выбивается (**41**). В противном случае ты больно ушибаешься плечом и теряешь 4 очка жизни. Можешь отказаться от дальнейших попыток и сделать другой выбор в **параграфе 65**. Если ты потерял последние очки жизни, отправляйся на **параграф 21**.

148

Теряешь 2 очка жизни – положить меч на камень стоило тебе невероятных усилий. Но в тот самый момент, как клинок коснулся камня, демоническая жизнь покинула оружие. Теперь обведи номер 57 параграфа и отправляйся делать выбор на **параграф 99**. Если же ты потерял последние очки жизни, прочти **параграф 21**.

149

Нападение ты пережил. Но что теперь? Подождешь и посмотришь, что будет дальше (**110**)? Или выхватишь меч и прикончишь ужасного злодея (**38**)? Также, как вариант, можно развернуться и попытаться удрать (**70**).

150

Споро обшариваешь карманы мантии, но ничего не находишь. Затем тебе на глаза попадается золотая пентаграмма на золотой же цепочке, висящая у покойницы на шее. Снимаешь ее и суешь себе в карман. После чего покидаешь комнату (**89**).

151

Тщетно пытаешься увернуться от тяжелых валунов, падающих из раскрытого люка. Теряешь 2W6 очков жизни – и твои доспехи ничуть не смягчают удар. Если больше жизни у тебя не осталось, отправляйся на **параграф 21**. В противном случае можешь сделать другой выбор в **параграфе 43**.

152

Подождав, видишь ползущую к тебе длинную змею. Внезапно она бросается и атакует – выбора у тебя нет, придется отбиваться от нее с оружием в руках.

Змея: MU 16; LE 30; AT l2; PA 3; RS 3; MK 20; TP 1W +4

Если победишь, можешь обыскать комнату (**5**) или выйти через дверь (**122**). Если потерпишь поражение, прочти **параграф 21**.

153

Интуитивно делаешь прыжок назад, и в тот самый момент пол в том месте, где ты стоял, обрушивается вниз. Отправляйся на параграф **82** и сделай другой выбор.

154

- Приятель, проснись! – Доносится откуда-то, и ты неохотно следуешь призыву. Открыв глаза, обнаруживаешь себя в палатке и в приятном тепле. На тебя с улыбкой смотрит женщина.

- Тебе повезло, что я нашла тебя. Еще чуть-чуть, и ты замерз бы насмерть.

Хвала Райе, ужасная хижина была всего лишь сном. Женщина и ее муж несколько дней ухаживали за тобой, потом доставили тебя в Гроэнвельден. К сожалению, ты так и не узнал, чем закончился твой сон, казавшийся таким живым, но ведь, в конце концов, это был всего лишь сон.

КОНЕЦ

Конец приключения

Неожиданно тебя пробуждают громкие крики. Быстро приходишь в себя и осматриваешься. Вдалеке видны три фигуры, бредущие по снегу, а с ними лошадь. Они постоянно что-то кричат, но ты можешь разобрать лишь свое имя, когда они подходят поближе.

Сделав несколько шагов по снегу, чувствуешь, что ноги совсем онемели. Каждый шаг мучителен. Поднимаешь руки и машешь троице, и, собрав все силы, что-то им кричишь.

Услышали они тебя или нет, поначалу трудно сказать. Неожиданно в глазах снова темнеет, и когда твое измученное тело падает в глубокий снег, сознание покидает тебя.

Первое, что ты заметил, когда снова открыл глаза, это потрескивание горящих дров. Ты лежишь на мягких мехах, и завернут в теплые одеяла. Рядом сидят и смотрят на тебя с улыбкой мужчина и две женщины.

- Глоток рому, приятель? – Спрашивает женщина, кажущаяся тебе знакомой. Поблагодарив, берешь бутылку и делаешь долгий глоток.

Ну, разумеется, эти трое тоже были в поселке старателей, когда ты отправился к Гроэнвельдену. Очевидно, они пошли за тобой и нашли тебя в шахте.

Когда жизненные силы вернулись к тебе, ты рассказал им о случившемся с тобой, затем вы вместе осмотрели старую хижину. Но не нашли ничего, что подтвердило бы твои слова. Наконец, вы отправляетесь к Гроэнвельдену, а ты можешь записать себе 120 очков за это приключение.